

KERJA PRAKTIK – KI141330

**Refurbish Desain Website Company Profile
Perusahaan PT. Surabaya Noor Leather**

PT. SURABAYA NOOR LEATHER

Jl. Berbek Industri III No 23, SIER, Surabaya

Periode: 1 September 2020 - 3 Oktober 2020

Oleh:

Pembimbing Jurusan

Bilqis Amaliah, S.Kom.,M.Kom

Pembimbing Lapangan

Indra Setiawan

DEPARTEMEN INFORMATIKA

Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya 2020



KERJA PRAKTIK – KI141330

Refurbish Desain Website Company Profile Perusahaan PT. Surabaya Noor Leather

PT. SURABAYA NOOR LEATHER

Jl. Berbek Industri III No 23, SIER, Surabaya)

Periode: 1 September 2020 - 3 Oktober 2020

Oleh:

Pembimbing Jurusan
Bilqis Amaliah, S.Kom.,M.Kom

Pembimbing Lapangan
Indra Setiawan

DEPARTEMEN INFORMATIKA
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2020

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

LEMBAR PENGESAHAN

KERJA PRAKTIK

Refurbish Desain Website Company Profile Perusahaan PT. Surabaya Noor Leather

Oleh:

Muhammad Ilham Indianto

05111740000177

Hafidz Firman Asqalany

05111740000195

Mengetahui,

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Pembimbing Kerja Praktik



Indra Setiawan

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

Kerja Praktik



Bilqis Amaliah

NIP. 197509142001122002

SURABAYA

3 Oktober, 2020

[Halaman ini sengaja dikosongkan]



PT. SURABAYA NOOR LEATHER

TANNING & GLOVES MANUFACTURING CO.

Jl. Berbek Industri III/23, Sidoarjo 61256 INDONESIA

Tel. +62 31 843 6706, 843 6707, 843 6708 Fax. +62 31 849 3026 Email info@snl-glove.com



Management
System
ISO 9001:2015
CERTIFICATE NO.
824 100 17061

Sidoarjo, 1 September 2020

Nomor : SNL/HRD/0920
Lampiran : -
Perihal : Kerja Praktek

Kepada Yth :
Kepala Departemen Teknik Informatika
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Sesuai dengan Surat Pengantar No. B/51925/IT2.IX.5.1.4/TU.00.09/2020 pada tanggal 31 Agustus 2020 tentang Permohonan Kerja Praktek kepada mahasiswa :

1. Nama : Muhammad Ilham Indiano
NRP : 0511174000177
Jurusan : Teknik Informatika
2. Nama : Hafidz Firman Asqalany
NRP : 0511174000195
Jurusan : Teknik Informatika

Dengan ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut diatas dapat kami terima untuk melaksanakan Kerja Praktek di PT. Surabaya Noor Leather terhitung mulai tanggal 1 September s.d 3 Oktober 2020.

Atas perhatian dan kerjasamanya, kami ucapkan terimakasih.

PT. Surabaya Noor Leather



Indra Setiawan
Manager Umum

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

**Desain Refurbished Website Company Profile
Perusahaan PT.Surabaya Noor**

Nama Mahasiswa : Muhammad Ilham Indianto
NRP : 05111640000177
Nama Mahasiswa : Hafidz Asqalany
NRP : 05111640000195
Departemen : Informatika FTIK-ITS
Pembimbing Jurusan : Ibu Bilqis Amaliah S.Kom.,M.Kom.
Pembimbing Lapangan : Indra Setiawan

ABSTRAK

Beberapa Perguruan Tinggi menjadikan Praktik Kerja Lapangan (magang) sebagai salah satu syarat dalam pengambilan langkah berikutnya pada proses pendidikan, seperti untuk dapat melakukan pengambilan skripsi atau sebagai Syarat dalam memperoleh ijazah. Kami mendapatkan kesempatan magang di PT. Surabaya Noor Leather. PT. Surabaya Noor Leather merupakan suatu perusahaan yang bergerak dalam bidang ekspor produksi sarung tangan seperti, olahraga baseball, golf, musim dingin serta fashion. Bahan utama yang menjadi karakteristik dari perusahaan adalah Kerajinan Kulit (Leather Craft) yang telah dikenal di pasar ekspor global seperti Eropa, Amerika dan Australia. Secara umum setiap perusahaan pasti memiliki website company profile. Company profile atau profil perusahaan merupakan sebuah media atau alat yang bermanfaat untuk memberikan informasi atau gambaran secara lengkap mengenai detail perusahaan. Beberapa fungsi dan manfaat company profile antara lain memuat informasi detail mengenai perusahaan, berperan sebagai media representasi dan tools marketing, pelengkap dalam proposal, serta berperan sebagai media untuk branding dan publikasi. Hasil dari penulisan makalah ini adalah refurbished desain website company profile PT. Surabaya menjadi lebih indah dan elegan guna menarik customer terhadap produk dari perusahaan.

Kata kunci: UI/UX, Desain Rancangan Website, Refurbished

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami haturkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat-Nya kami dapat melaksanakan salah satu kewajiban kami sebagai mahasiswa Departemen Informatika, yakni Kerja Praktek (KP).

Kami menyadari masih ada kekurangan baik dalam pelaksanaan kerja praktik maupun penyusunan buku laporan ini. Namun, kami berharap buku laporan ini dapat menambah wawasan pembaca dan dapat menjadi sumber referensi. Kami mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan buku laporan kerja praktik ini.

Melalui buku ini, kami juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada orang-orang yang telah membantu, baik langsung maupun tidak langsung, dalam pelaksanaan kerja praktik hingga penyusunan laporan. Orang-orang tersebut antara lain adalah:

1. Kedua orang tua penulis.
2. Ibu Bilqis Amaliah, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing Kerja Praktik.
3. Ary Mazharuddin Shiddiqi, S.Kom., M.Sc., Dr.Eng., selaku koordinator Kerja Praktik.
4. Bapak Indra Setiawan, selaku Manager Umum dan selaku penyedia penulis yang telah memberikan ijin selama pelaksanaan kerja praktik sekaligus arahan selama pelaksanaan kerja praktik.

Surabaya, 3 Oktober 2020
Muhammad Ilham Indiano, Hafidz Asqalany

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	5
ABSTRAK	10
KATA PENGANTAR	11
DAFTAR ISI	13
BAB I PENDAHULUAN	16
1.1. Latar Belakang	16
1.2. Tujuan	16
1.3. Manfaat	17
1.4. Rumusan Masalah	17
1.5. Lokasi dan Waktu Kerja Praktik	17
1.6. Metodologi Kerja Praktik	17
1.7. Sistematika Laporan	20
<i>[Halaman ini sengaja dikosongkan]</i>	21
BAB II PROFIL PERUSAHAAN	22
2.1. Profil PT.Surabaya Noor Leather	22
2.2. Visi dan Misi PT. Surabaya Noor Leather	23
2.3. Produk PT. Surabaya Noor Leather	23
<i>[Halaman ini sengaja dikosongkan]</i>	24
BAB III LANDASAN TEORI	25
3.1. Desain UI/UX	25
3.1.1. Database	25
3.1.2. Website	26
3.1.3. PHP	27

<i>[Halaman ini sengaja dikosongkan]</i>	28
BAB IV PENGUJIAN DAN EVALUASI	29
4.1. Tujuan Pengujian	29
4.2. Kriteria Pengujian	29
4.3. Skenario Pengujian	29
4.4. Hasil Pengujian	29
4.5. Evaluasi Pengujian	39
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	49
5.1. Kesimpulan	49
5.2. Saran	49
JADWAL KEGIATAN	51
DAFTAR PUSTAKA	54
BIODATA PENULIS I	56
BIODATA PENULIS II	58

DAFTAR TABEL

Tabel 5.3.1 Detail Kerja Praktek Periode Minggu I	51
Tabel 5.3.2 Detail Kerja Praktek Periode Minggu II	51
Tabel 5.3.3 Detail Kerja Praktek Periode Minggu III	52
Tabel 5.3.4 Detail Kerja Praktek Periode Minggu IV	52
Tabel 5.3.5 Detail Kerja Praktek Periode Minggu V	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.4.1 Halaman Home/Beranda	30
Gambar 4.4.2 Halaman Profile	31
Gambar 4.4.3 Halaman Produk	32
Gambar 4.4.4 Halaman Gallery	33
Gambar 4.4.5 Halaman Contact	34
Gambar 4.4.6 Navigation Bar	35
Gambar 4.4.7 Header	35
Gambar 4.4.8 Footer	36
Gambar 4.4.9 CDM (Conceptual Data Model)	36
Gambar 4.4.10 PDM (Prepetual Data Model)	37
Gambar 4.5.1 Halaman Home/Beranda	40
Gambar 4.5.2 Halaman Profile	41
Gambar 4.5.3 Halaman Produk	42
Gambar 4.5.4 Halaman Gallery	43
Gambar 4.5.5 Halaman Contact	44
Gambar 4.5.6 Navigation Bar	45
Gambar 4.5.7 Footer	45
Gambar 4.5.8 Halaman Berita	46
Gambar 4.5.9 Halaman Agenda	47

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

PT Surabaya Noor Leather merupakan suatu perusahaan yang bergerak dalam bidang ekspor produksi sarung tangan. Proses Pra-magang diawali dengan penyerahan surat pengantar dari perguruan tinggi. Kemudian proses seleksi akan dilakukan oleh bagian Manager Umum dan akan menghasilkan surat berupa disetujui atau tidaknya pengajuan tersebut. Surat tersebut akan diberikan kepada mahasiswa melalui Email. Nomor Per.22/MEN/IX/2009 mengatur mengenai Kerja Praktek atau yang sering disebut magang. Kerja Praktek merupakan proses belajar bekerja pada suatu instansi/perusahaan dan bertujuan untuk mengembangkan dan merasakan pengalaman dalam dunia kerja dengan ilmu yang didapatkan dalam perkuliahan dan dibimbing oleh orang yang berpengalaman dari instansi tersebut

Perusahaan besar atau perusahaan yang telah berdiri selama beberapa tahun pada umumnya memiliki website company profile. Company profile atau profil perusahaan merupakan sebuah media atau alat yang bermanfaat untuk memberikan informasi atau gambaran secara lengkap mengenai detail perusahaan. Beberapa fungsi dan manfaat company profile antara lain memuat informasi detail mengenai perusahaan, berperan sebagai media representasi dan tools marketing, pelengkap dalam proposal, serta berperan sebagai media untuk branding dan publikasi. PT. Surabaya Noor Leather telah memiliki website company profile, tetapi masih tergolong sederhana, Sehingga customer atau pelanggan yang ingin melihat produk yang dibuat menjadi kurang tertarik. Oleh karena itu penulisan ini akan berisi bagaimana cara membuat desain website company profile yang menarik dan elegan.

1.2. Tujuan

Tujuan kerja praktik ini adalah untuk menyelesaikan kewajiban kuliah kerja praktik di Institut Teknologi Sepuluh

Nopember dengan beban dua SKS selain itu juga untuk refurbished atau membuat ulang desain company profile PT.Surabaya Noor Leather yang telah ada sebelumnya, agar tampilan menjadi lebih menarik dan elegan guna menarik costumer terhadap produk yang ada.

1.3. Manfaat

Manfaat dari refurbished UI/UX website company profile adalah membuat tampilan desain menjadi lebih menarik dan elegan guna membantu perusahaan PT.Surabaya Noor Leather dalam hal pemasaran secara lokal dan ekspor.

1.4. Rumusan Masalah

Berikut ini rumusan masalah pada kerja praktik pembuatan UI/UX Website PT. Surabaya Noor Leather:

1. Bagaimana membangun Desain UI/UX Website yang menarik dan elegan.
2. Menambah beberapa fitur yang bisa dikembangkan dalam website company profile yang telah ada.

1.5. Lokasi dan Waktu Kerja Praktik

Kerja praktik ini dilaksanakan pada waktu dan tempat sebagai berikut:

Lokasi	: PT.Surabaya Noor Leather
Alamat	: Jl. Berbek Industri III No 23, SIER, Surabaya
Waktu	: 1 September 2020 - 3 Oktober 2020
Hari Kerja	: Senin - Jumat
Jam Kerja	: Daring / Online

1.6. Metodologi Kerja Praktik

Tahapan pengerjaan kerja praktik dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Perumusan Masalah

Untuk mengetahui permasalahan apa yang harus diselesaikan, diberikan penjelasan mengenai alasan mengapa website company profile dikatakan penting dalam suatu perusahaan dan juga desain tampilan dari website company profile yang telah ada. Dijelaskan juga secara rinci mengenai bagaimana alur website company profile PT. Surabaya Noor Leather itu berjalan. penjelasan mengenai hal ini dijelaskan oleh pembimbing lapangan kerja praktik. Dari penjelasannya dihasilkan catatan-catatan penting mengenai gambaran umum fitur-fitur apa saja yang terdapat dalam sebuah website company profile dan bagaimana cara mendesainnya. Dengan begitu dapat diputuskan tools desain yang digunakan yaitu Adobe XD.

2. Studi Literatur

Setelah ditentukan tools desain yang akan digunakan, dilakukan studi literatur mengenai cara implementasinya dalam membuat membuat suatu desain UI/UX website company profile. Pada tahap ini dilakukan proses pencarian, pembelajaran, pengumpulan dan pemahaman informasi serta literature yang berkaitan untuk membantu dalam implementasi desain UI/UX ini. Informasi bisa didapat dari internet untuk istilah-istilah umum yang digunakan dalam pengimplementasian desain UI/UX.

3. Analisis dan Perancangan

Tahap ini meliputi penjelasan tentang membuat desain UI/UX berdasarkan studi literatur dan pembelajaran pembuatan desain UI/UX yang sudah ada. Tahap ini mendefinisikan alur dari implementasi.

Langkah-langkah yang dikerjakan juga didefinisikan ditahap ini sebagai berikut:

- a. Memahami pemilihan warna tema
- b. Memahami pemahaman font yang baik dan benar
- c. Memahami pemilihan gambar
- d. Memahami distribusi halaman.
- e. Memahami transisi atau animasi halaman.

4. Pengujian dan Evaluasi

Pengujian dilakukan dengan menguji Website default perusahaan PT. Surabaya Noor Leather yang sudah ada kemudian mengidentifikasi bagian-bagiannya. Langkah selanjutnya adalah dengan mengidentifikasi bagian-bagian desain website yang kurang baik yang kemudian akan direfurbish ulang. Setelah mengidentifikasi masalah dan mencari solusi, berikutnya adalah Membuat Desain Website baru dengan baik dan benar. Dengan ini akan dihasilkan hasil evaluasi apakah fungsi sudah sesuai dengan tujuan dan kebutuhan Desain Website atau belum.

5. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan yang kami dapatkan diantaranya adalah perlunya penyesuaian atau pemahaman terhadap masalah yang dibutuhkan untuk refurbished UI/UX suatu website company profile yang telah ada sebelumnya dengan tujuan untuk memperbaiki dan mempermudah customer atau pelanggan dalam mengakses website company profile tersebut dan perlunya komunikasi jika ada sesuatu yang kurang jelas dengan permasalahan yang diberikan agar pada saat pengerjaan tidak terjadi kesalahan dalam pembuatan desain website yang diinginkan perusahaan.

1.7. Sistematika Laporan

Laporan kerja praktik ini terdiri dari lima bab dengan rincian sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini dijelaskan tentang latar belakang permasalahan, tujuan, waktu pelaksanaan, serta sistematika pengerjaan kerja praktik dan juga penulisan laporan kerja praktik.

2. Bab II Profil Perusahaan

Pada bab ini, dijelaskan secara rinci tentang profil perusahaan tempat kami melaksanakan kerja praktik, yakni PT. Surabaya Noor Leather.

3. Bab III Landasan Teori

Pada bab ini, dijelaskan mengenai landasan teori dan literatur yang digunakan dalam penyelesaian kerja praktik di PT. Surabaya Noor Leather.

4. Bab IV Pengujian dan Evaluasi

Pada bab ini, dijelaskan tentang hasil pengujian dan evaluasi dari Desain UI/UX Website yang telah dibuat selama pelaksanaan kerja praktik di PT. Surabaya Noor Leather.

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini, dipaparkan kesimpulan yang dapat diambil dan juga saran selama pengerjaan kerja praktik.

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

BAB II

PROFIL PERUSAHAAN

2.1. Profil PT.Surabaya Noor Leather



PT Surabaya Noor Leather memiliki kantor yang terletak di Kota Surabaya (Jl. Berbek Industri III No 23, SIER, Surabaya) dan telah berdiri sejak tahun 1987. PT Surabaya Noor Leather menangani produksi pembuatan sarung tangan untuk berbagai macam aktivitas seperti olahraga baseball, golf, musim dingin serta fashion. Bahan utama yang menjadi karakteristik dari perusahaan adalah Kerajinan Kulit (Leather Craft) yang telah dikenal di pasar ekspor global seperti Eropa, Amerika dan Australia.

2.2. Visi dan Misi PT. Surabaya Noor Leather

Visi dan misi dari PT. Surabaya Noor Leather adalah sebagai berikut :

- **Visi:** Menjadi produsen cetakan sarung tangan dengan teknologi tinggi yang lebih disukai secara global dan Menciptakan nilai ekonomi bagi semua stakeholder
- **Misi:** Berusaha untuk memberikan produk dengan Kualitas Tinggi Premium Berkomitmen untuk meningkatkan efisiensi yang bertujuan untuk mengurangi biaya produksi, mempertahankan hubungan baik dengan pelanggan dengan cara melakukan pengiriman produk dengan tepat waktu, mempekerjakan dan mempertahankan tenaga kerja berbakat yang dinamis, serta menghasilkan ide-ide baru dan inovasi produk.

2.3. Produk PT. Surabaya Noor Leather

Produk dari PT. Surabaya Noor Leather adalah sarung tangan kulit dengan beberapa kategori sebagai berikut:

- Baseball/Batting
- Cyling
- Dress/Fashion
- Golf
- Law Enforcement / Military
- Winter
- Working

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

BAB III

LANDASAN TEORI

Pada bab ini, akan dijelaskan mengenai dasar teori yang digunakan selama proses kerja praktik.

3.1. Desain UI/UX

User Experience (UX) merupakan proses mendesain suatu produk melalui pendekatan pengguna. Dengan pendekatan ini, Anda jadi bisa menciptakan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. Produk dengan desain UX yang baik akan menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna saat menggunakan produk Anda. Pengguna jadi mudah dan nyaman saat menggunakan produk.

Seperti yang disebutkan sebelumnya, UI adalah bagian dari UX yang berupa tampilan visual design sebuah sistem. Tampilan tersebut memungkinkan pengguna terhubung dan berinteraksi dengan suatu produk. Selain berfungsi sebagai penghubung, UI juga berfungsi untuk memperindah tampilan sehingga dapat meningkatkan kepuasan pengguna. Namun, tak hanya harus indah, UI juga harus mudah digunakan.

Pada desain UI/UX kali ini, aplikasi media yang kita gunakan adalah Adobe XD. Adobe XD adalah perangkat lunak yang bisa digunakan oleh para desainer aplikasi mobile. Adobe XD tentunya memiliki berbagai kelebihan yang sangatlah berguna untuk para desainer aplikasi mobile karena bisa memberikan kemudahan dan workflow yang lebih baik lagi.

3.1.1. Database

Database adalah struktur back-end yang diperlukan dalam pembuatan website. Database merupakan aspek yang sangat penting dalam sistem informasi karena berfungsi sebagai gudang penyimpanan data untuk diolah lebih lanjut. Database menjadi penting karena dapat mengorganisasi data, menghindari duplikasi data, menghindari hubungan antar data yang tidak jelas dan juga

update yang rumit. Dalam Desain Database (DBMS) maka diperlukan untuk membuat CDM (Conceptual Data Model) dan PDM (Physical Data Model) Sebagai desain arsitekturnya.

Conceptual Data Model adalah diagram grafikal yang menggambarkan keseluruhan struktur logik dari sebuah basis data. Pada model ini semua data yang ada pada dunia nyata diterjemahkan atau ditransformasikan dengan memanfaatkan sejumlah perangkat konseptual menjadi sebuah diagram data.

PDM merupakan gambaran fisik dari database yang akan dibuat dengan mempertimbangkan DBMS yang akan digunakan. PDM dapat dihasilkan dari CDM yang telah dibuat. Dalam penerapannya PDM dapat disamakan dengan Skema Relasi yang fungsinya adalah memodelkan struktur fisik dan secara detail dari suatu database.

3.1.2. Website

Website menurut Hidayat (2010), diartikan sebagai kumpulan halaman- halaman yang digunakan untuk menampilkan teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman web dengan halaman web yang lainnya disebut Hyperlink, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut Hypertext.

Website memiliki jenis web yang dikelompokkan berdasarkan kepada fungsi dan sifat yang digunakan. Jenis web berdasarkan sifatnya dibagi menjadi 2, yaitu:

- Website Statis, merupakan sebuah website yang content-nya sangat jarang berubah.
- Website dinamis, merupakan sebuah website yang menyediakan content atau isi yang selalu berubah-ubah setiap saat.

Sedangkan jenis web berdasarkan fungsinya terbagi atas:

- Personal website, yang berisi informasi pribadi seseorang.

- Commercial website, yang dimiliki oleh sebuah perusahaan yang bersifat bisnis.
- Government website, yang dimiliki oleh instansi pemerintahan, pendidikan yang bertujuan memberikan pelayanan kepada pengguna.
- Non-Profit Organization website, yang dimiliki oleh organisasi yang bersifat non-profit atau tidak bersifat bisnis.

3.1.3. PHP

Menurut Agus Saputra (2013), PHP atau yang memiliki kepanjangan PHP Hypertext Preprocessor, merupakan suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu website dinamis. PHP menyatu dengan kode HTML. HTML digunakan sebagai pembangun atau pondasi dari kerangka layout web, sedangkan PHP difungsikan sebagai proses-prosesnya untuk mempermudah *maintenance* situs web. Menurut Betha Sidik (2017), kemampuan PHP yang paling diandalkan dan signifikan adalah dukungan kepada banyak database seperti MySQL, MSQL, Oracle, SQLite dan lain lain. Sehingga membuat halaman web yang menggunakan data dari database dengan sangat mudah dapat dilakukan.

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

BAB IV

PENGUJIAN DAN EVALUASI

Bab ini menjelaskan tahap uji coba dilakukan terhadap fungsi query yang telah kami buat.

4.1. Tujuan Pengujian

Pengujian dilakukan terhadap Desain Website default perusahaan yang sudah ada kemudian mencari bagian-bagian yang akan direvisi pada Desain UI/UX Website yang baru.

4.2. Kriteria Pengujian

Penilaian atas pencapaian tujuan pengujian didapatkan dengan memperhatikan beberapa hasil yang diharapkan berikut ini:

- a. Kesesuaian Desain UI/UX Website perusahaan yang dibuat sesuai dengan kebutuhan perusahaan dan dapat diimplementasikan dengan baik

4.3. Skenario Pengujian

Skenario pengujian dilakukan pada saat Desain UI/UX Website yang baru yang sudah selesai dibuat sesuai kebutuhan yang diinginkan akan di uji dengan cara membandingkan website yang default dengan yang telah dibuat

4.4. Hasil Pengujian

Terdapat hasil penelitian dari Desain Website default perusahaan yang sudah ada

4.4.1. Halaman Home/Beranda

Halaman Home atau halaman beranda merupakan halaman utama dari setiap website

pada halaman ini terdapat Nama website, nama blog, logo, atau nama perusahaan sering di sudut kiri atas setiap halaman suatu website. Hal tersebut merupakan ide bagus untuk memasukkan slogan atau pernyataan singkat tentang halaman sehingga dapat memberi pemahaman kepada pengunjung baru tentang website yang sedang mereka kunjungi. Bagian halaman ini biasanya merupakan tautan yang dapat menghubungkan kita kembali ke beranda.

Tampilan dari halaman diatas ada pada gambar 4.4.1:



Gambar 4.4.1 Halaman Home/Beranda

4.4.2. Halaman Profile

Halaman Profile merupakan halaman yang menampilkan isi dari deskripsi profil perusahaan PT. Surabaya Noor Leather. Pada Halaman ini mencakup deskripsi perusahaan, sejarah perusahaan serta visi dan misi perusahaan PT. Surabaya Noor Leather.

Tampilan dari halaman diatas ada pada gambar 4.4.2:



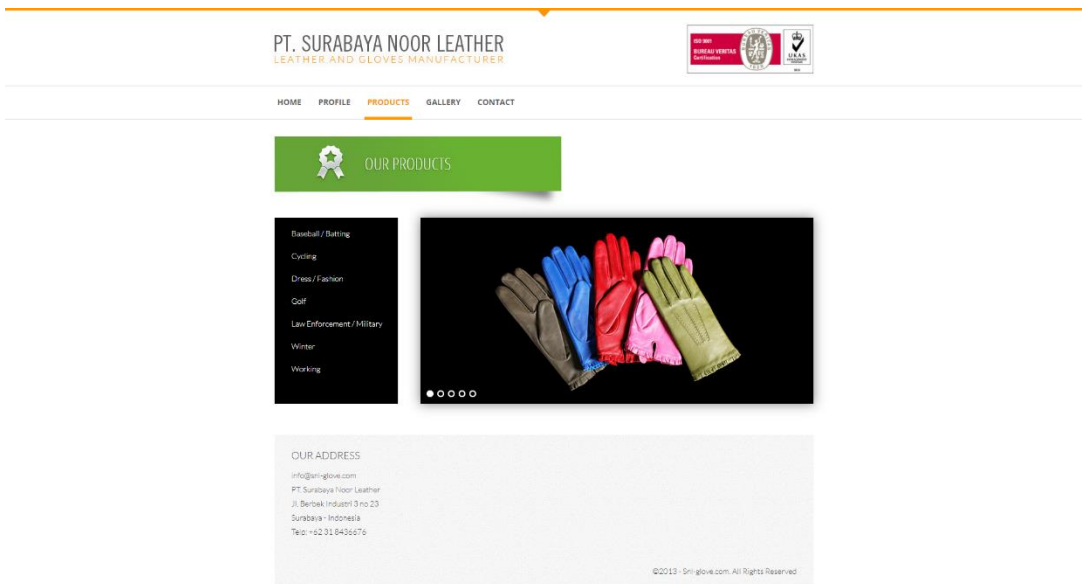
Gambar 4.4.2 Halaman Profile

4.4.3. Halaman Product

Halaman Home atau halaman beranda merupakan halaman utama dari setiap website

pada halaman ini terdapat Nama website, nama blog, logo, atau nama perusahaan sering di sudut kiri atas setiap halaman suatu website. Hal tersebut merupakan ide bagus untuk memasukkan slogan atau pernyataan singkat tentang halamansehingga dapat memberi pemahaman kepada pengunjung baru tentang website yang sedang mereka kunjungi. Bagian halaman ini biasanya merupakan tautan yang dapat menghubungkan kita kembali ke beranda.

Tampilan dari halaman diatas ada pada gambar 4.4.3:

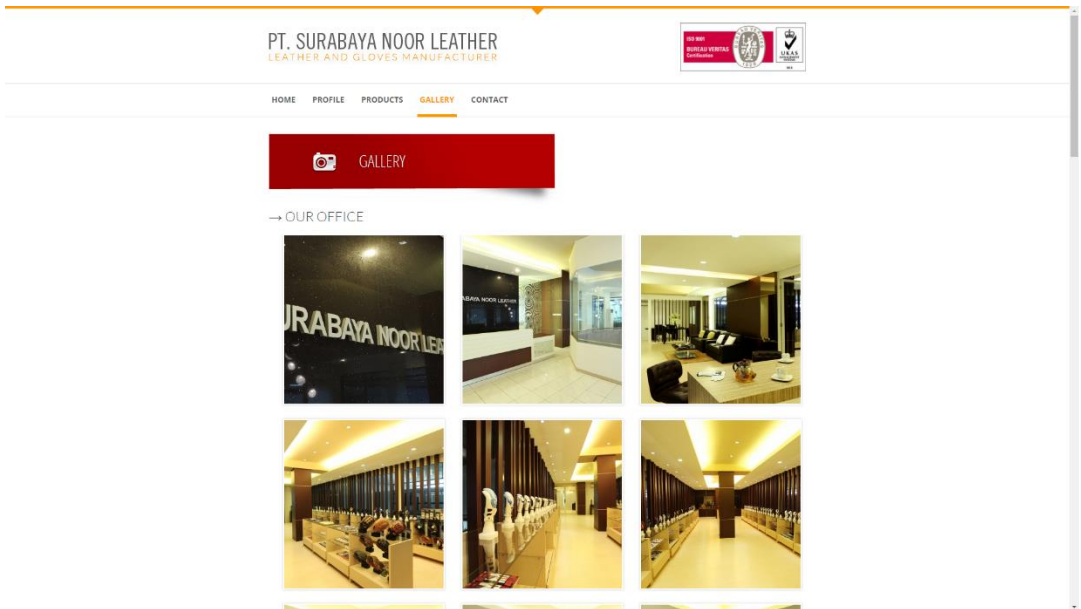


Gambar 4.4.3 Halaman Produk

4.4.4. Halaman Gallery

Halaman Gallery merupakan halaman yang menampilkan gallery yang berisi gambar-gambar terkait perusahaan PT. Surabaya Noor Leather. Halaman ini bertujuan agar pengunjung dapat melihat headquarter perusahaan serta kegiatan pada PT. Surabaya Noor Leather.

Tampilan dari halaman diatas ada pada gambar 4.4.4:



Gambar 4.4.4 Halaman Gallery

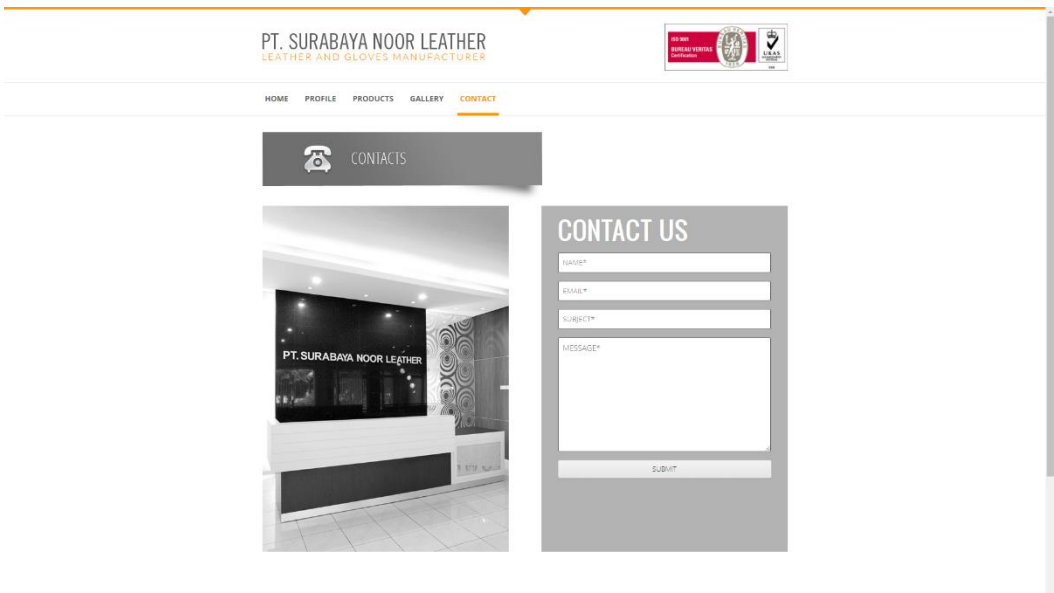
4.4.5. Halaman Contact

Halaman Contact merupakan halaman yang bertujuan pengunjung dapat mengirim kritik, saran serta pertanyaan kepada PT. Surabaya Noor Leather.

Halaman ini terdapat form berisi nama pengunjung, email pengunjung, subjek pesan, serta isi pesan yang akan diisikan oleh pengunjung.

Form yang telah diisi oleh pengunjung akan dikirimkan kepada customer support PT. Surabaya Noor Leather yang nantinya akan dibalas ke email pengunjung yang telah diisi tadi.

Tampilan dari halaman diatas ada pada gambar 4.4.5:



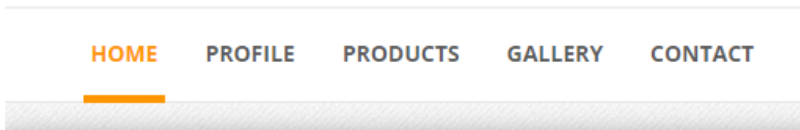
The screenshot displays the website for PT. SURABAYA NOOR LEATHER, a leather and gloves manufacturer. The header includes the company name and logo, along with a navigation menu: HOME, PROFILE, PRODUCTS, GALLERY, and CONTACT. The main content area features a 'CONTACTS' section with a phone icon and a 'CONTACT US' form. The form includes fields for NAME*, EMAIL*, SUBJECT*, and MESSAGE*, followed by a SUBMIT button. A photograph of the company's reception area is also shown.

Gambar 4.4.5 Halaman Contact

4.4.6. Navigation Bar

Navigation Bar merupakan sebuah bilah pada header yang bertujuan untuk menavigasikan antar halaman ke halaman yang lain

Tampilan dari halaman diatas ada pada gambar 4.4.6:



Gambar 4.4.6 Navigation Bar

4.4.7. Header

Header merupakan bagian paling atas dari suatu website yang biasa nya terdapat Logo Perusahaan serta informasi lain

Tampilan dari halaman diatas ada pada gambar 5.4.7:

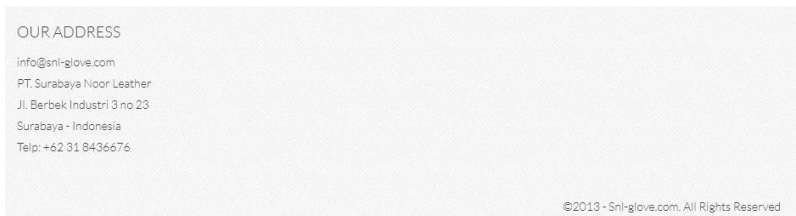


Gambar 4.4.7 Header

4.4.8. Footer

CDM adalah model yang dibuat berdasarkan anggapan bahwa dunia nyata terdiri dari koleksi obyek-obyek dasar yang dinamakan entitas (Entity) serta hubungan (relationship) antara entitas-entitas tersebut.

Tampilan dari halaman diatas ada pada gambar 4.4.8:



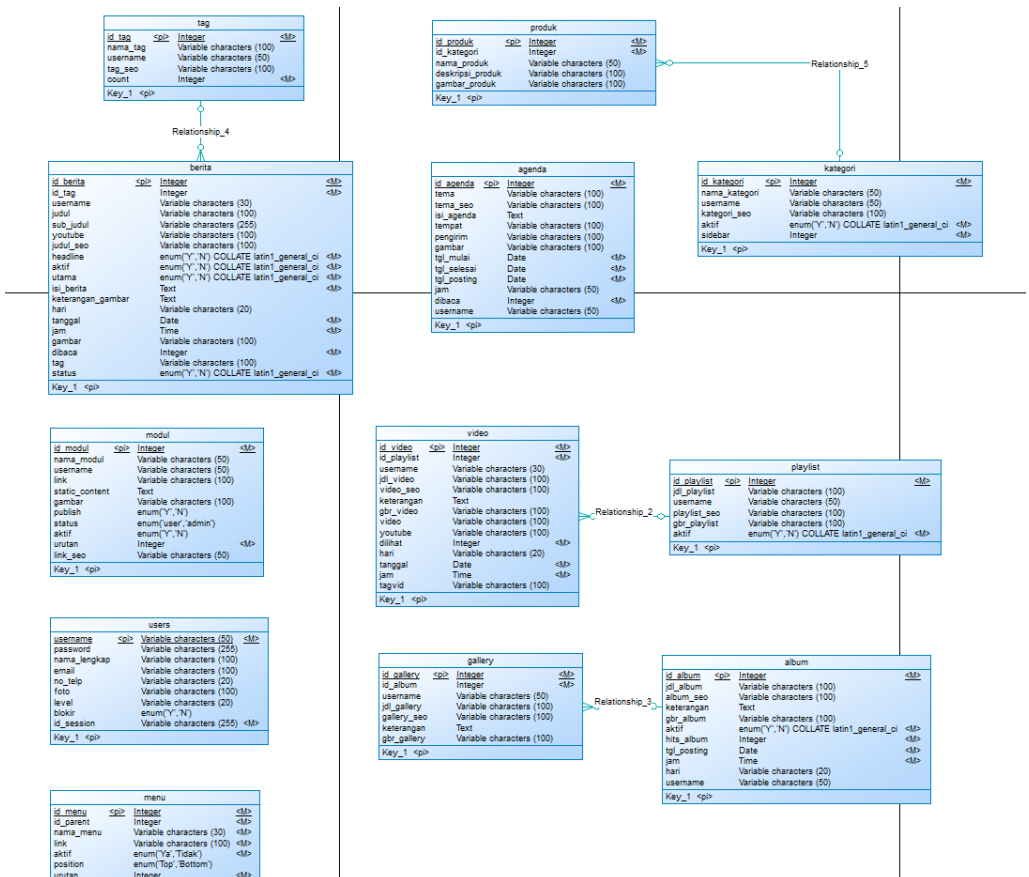
Gambar 4.4.8 Footer

4.4.9. CDM (Conceptual Data Model)

Footer merupakan bagian paling bawah dari suatu website yang umumnya berisi informasi singkat serta alamat perusahaan PT. Surabaya Noor Leather

Ket: tidak sampai ke tahap pengaplikasian

Tampilan CDM diatas ada pada gambar 4.4.9:



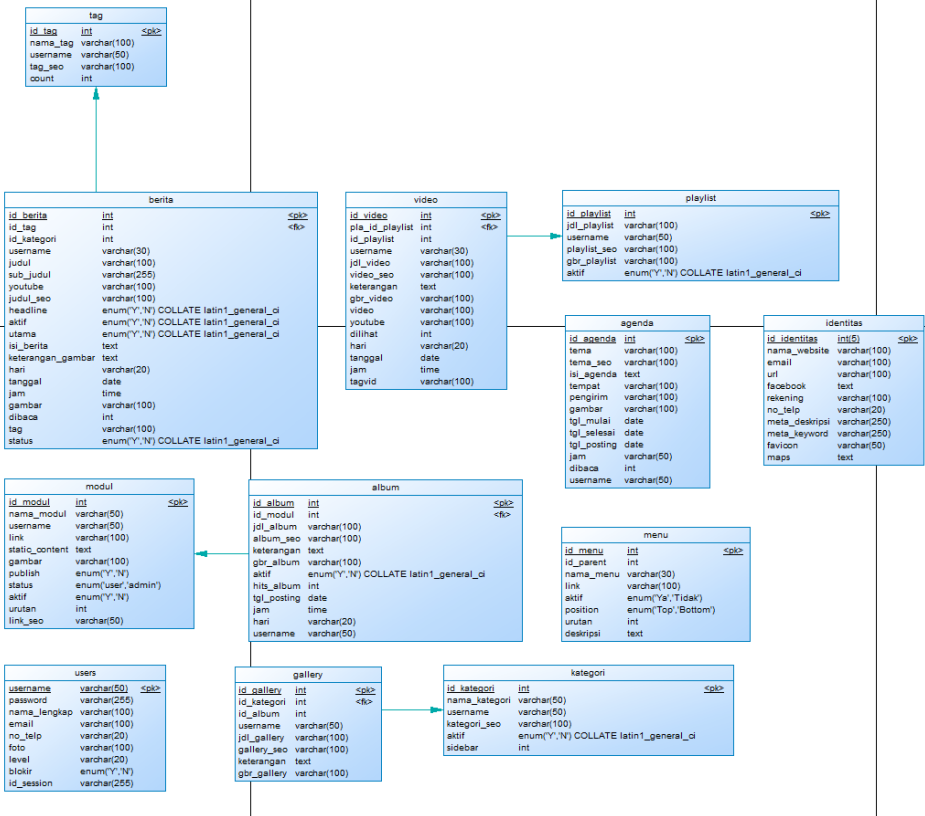
Gambar 4.4.9 CDM

4.4.10. PDM (Perpetual Data Model)

PDM merupakan model yang menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antara data-data tersebut.

Ket : tidak sampai ke tahap pengaplikasian.

Tampilan PDM diatas ada pada gambar 4.4.9:



Gambar 4.4.9 PDM

4.5. Evaluasi Pengujian

Hasil evaluasi pengujian Desain UI/UX yang telah dibuat terhadap website default company profile PT. Surabaya Noor Leather sebagai berikut

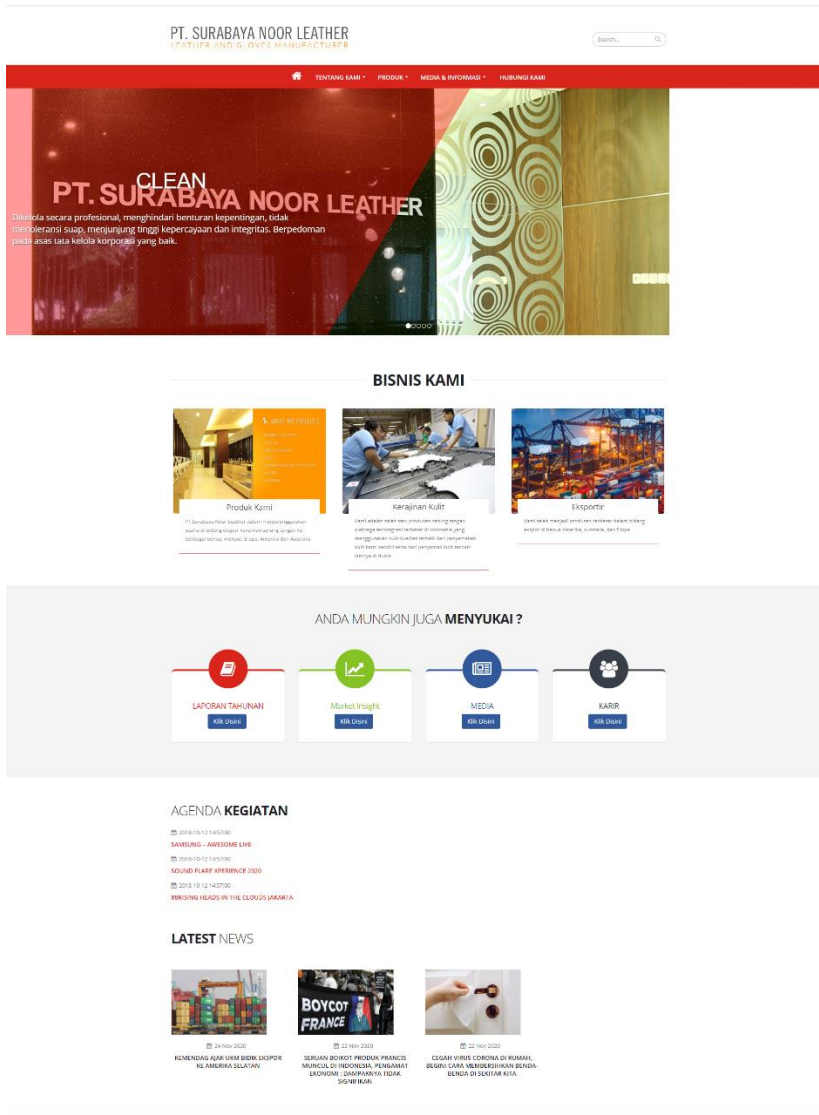
4.5.1. Halaman Home/Beranda

Pada Halaman Home / Beranda sebaiknya terdapat highlight produk unggulan yang akan ditampilkan pada pengunjung web agar pengunjung semakin tertarik pada produk yang dijual

Pada Halaman ini juga sebaiknya terdapat kolom News atau Berita terkait Produk baru serta Promo guna menginformasikan pada pengunjung web.

Hasil dari Refurbish halaman diatas ada pada gambar 4.5.1:

(tampilan gambar dihalaman selanjutnya)

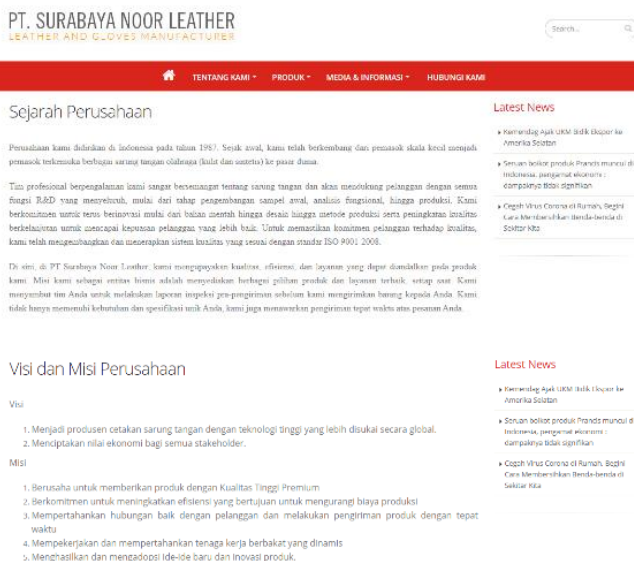


Gambar 4.5.1 Halaman Home/Beranda Baru

4.5.2. Halaman Profile

Tidak ada yang perlu direvisi pada Halaman Profile, karena pada halaman Profile web default telah tercapai tujuan halaman tersebut dengan baik dan benar

Hasil dari Refurbish halaman diatas ada pada gambar 4.5.2:



Gambar 4.5.2 Halaman Profile Baru

4.5.3. Halaman Produk

Pada Halaman Products telah terdapat gambar-gambar dari setiap produk serta kategori dari masing-masing produk akan tetapi tidak ada nama serta deskripsi dari produk.

Pada Halaman ini sebaiknya terdapat nama dari setiap produk serta deskripsi dari produk secara lengkap agar pengunjung dapat mengidentifikasi dan membedakan tiap produk PT. Surabaya Noor Leather

Hasil dari Refurbish halaman diatas ada pada gambar 4.5.3:

PT. SURABAYA NOOR LEATHER
LEATHER AND GLOVES MANUFACTURER

Search...

TENTANG KAMI • PRODUK • MEDIA & INFORMASI • HUBUNGI KAMI

PRODUK

Kegiatan usaha dalam bidang ekspor produk sarung tangan untuk berbagai macam aktivitas seperti, olahraga baseball, golf, musim dingin serta fashion.

BASEBALL / BATTING

- Batting 1
- Batting 2
- Batting 3

DRESS / FASHION

- Dress 1
- Dress 2
- Dress 3

CYCLING

- Cycling 1
- Cycling 2
- Cycling 3

MILITARY

- Military 1
- Military 2
- Military 3

GOLF

- Golf 1
- Golf 2
- Golf 3

WORKING

- Working 1
- Working 2
- Working 3

Batting 1



What is Lorem Ipsum?

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen book. It has survived not only five centuries, but also the leap into electronic typesetting, remaining essentially unchanged. It was popularised in the 1960s with the release of Letraset sheets containing Lorem Ipsum passages, and more recently with desktop publishing software like Aldus PageMaker including versions of Lorem Ipsum.

Latest News

- Kemendag Ajak UKM Bidik Ekspor ke Amerika Selatan
- Seruan boikot produk Prancis muncul di Indonesia, pengamat ekonomi : dampaknya tidak signifikan
- Cegah Virus Corona di Rumah, Begitulah Cara Meminimalkan Benda Berada di Sekitar Kita

Gambar 4.5.3 Halaman Produk Baru

4.5.4. Halaman Gallery

Halaman Gallery telah menampilkan gambar-gambar perusahaan PT. Surabaya Noor Leather yang terdapat pada kolom gambar secara baik dan rapi.

Akan tetapi sebaiknya terdapat slider gallery pada gambar-gambar prioritas utama agar pengunjung dapat melihat langsung pada saat pertama kali membuka halaman serta tidak bingung memilih gambar pada kolom

Pada Halaman ini, kami juga menambahkan fitur video gallery yang bertujuan untuk menampilkan video teaser dan promosi perusahaan agar dapat disaksikan oleh pengunjung website.

Hasil dari Refurbish halaman diatas ada pada gambar 4.5.4:

PT. SURABAYA NOOR LEATHER
LEATHER AND GLOVES MANUFACTURER

Search...



TENTANG KAMI

PRODUK

MEDIA & INFORMASI

HUBUNGI KAMI

Galeri



Gambar 4.5.4 Halaman Gallery Baru

4.5.5. Halaman Contact

Tidak ada yang perlu direvisi pada Halaman Profile, karena pada halaman Profile web default telah tercapai tujuan halaman tersebut dengan baik dan benar

Hasil dari Refurbish halaman diatas ada pada gambar 4.5.5:

PT. SURABAYA NOOR LEATHER
LEATHER AND GLOVES MANUFACTURER

Search...

TENTANG KAMI • PRODUK • MEDIA & INFORMASI • HUBUNGI KAMI

Contact

Alamat :
Jl. Berbek Industri III no 23, SIER, Surabaya

Telpen :
+62 31 8436676

Fax :
021 88399740

email :
info@snl-glove.com

PT. Surabaya Noor Leather

Jl. Berbek Industri III No 23, Berbek Industri Berbek, Kec. Widyadarmasari, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61256

4.0 ★★★★★ 1 ulasan

Lihat foto lebih besar

PT. Surabaya Noor Leather

Jl. Berbek Industri III No 23, Berbek Industri Berbek, Kec. Widyadarmasari, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61256

4.0 ★★★★★ 1 ulasan

Lihat foto lebih besar

PT. Surabaya Noor Leather

Jl. Berbek Industri III No 23, Berbek Industri Berbek, Kec. Widyadarmasari, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61256

4.0 ★★★★★ 1 ulasan

Lihat foto lebih besar

Send us a message!

Name*

Please enter your name here

Email*

You have entered an incorrect email address!

Please enter your email address here

Your Message:

Please enter your Message!

Enter Code Here...

Send Message

Gambar 4.5.5 Halaman Contact Baru

4.5.6. Navigation Bar

Tidak ada yang perlu direvisi pada Halaman Profile, karena pada halaman Profile web default telah tercapai tujuan halaman tersebut dengan baik dan benar

Hasil dari Refurbish halaman diatas ada pada gambar 4.5.6:

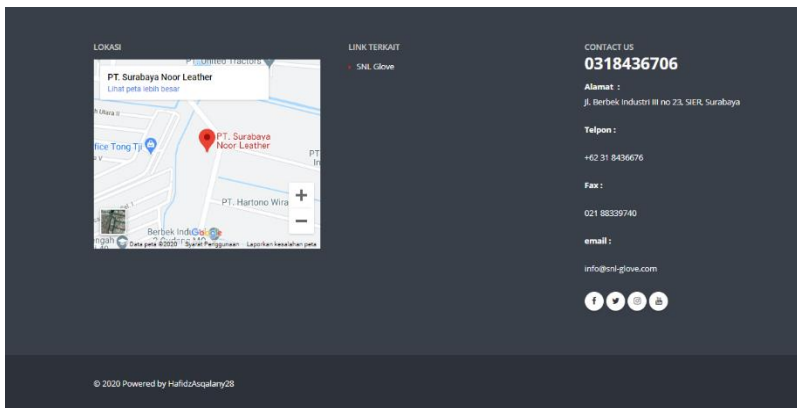


Gambar 5.5.6 Halaman Navigation Baru

4.5.7. Footer

Tidak ada yang perlu direvisi pada Halaman Profile, karena pada halaman Profile web default telah tercapai tujuan halaman tersebut dengan baik dan benar

Hasil dari Refurbish halaman diatas ada pada gambar 5.5.7:



Gambar 4.5.7 Halaman Footer Baru

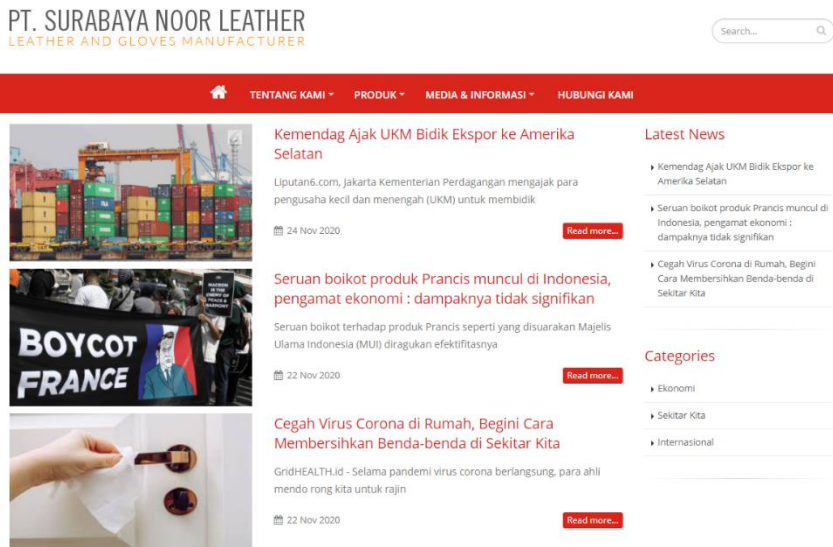
Terdapat Penambahan halaman pada website PT. Surabaya Noor Leather yaitu :

- Halaman News/Berita
- Halaman Agenda

4.5.8. Halaman Berita

Pada Halaman Berita terdapat daftar dari berita-berita mengenai produk serta promosi yang ditawarkan PT. Surabaya Noor Leather. Pada Halaman Berita mencakup Judul Berita, Kategori Berita, Deskripsi Berita serta Tanggal Berita

Hasil dari Refurbish halaman diatas ada pada gambar 4.5.8:

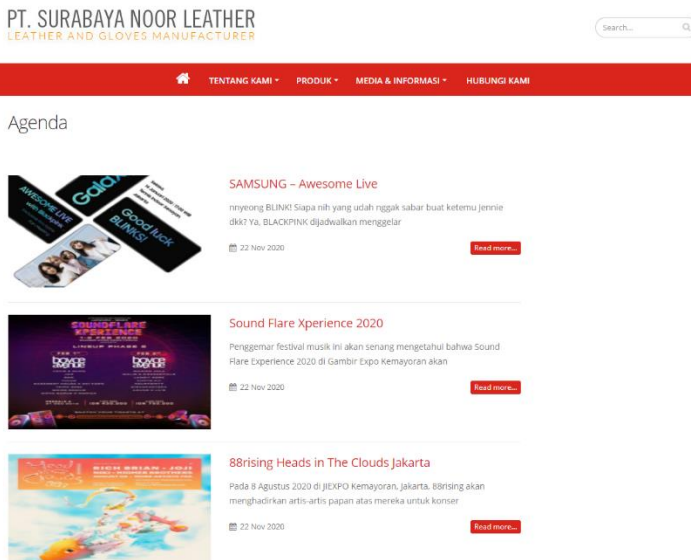


Gambar 4.5.8 Halaman Berita Baru

4.5.9. Halaman Agenda

Pada Halaman Agenda terdapat daftar acara-acara yang akan dilaksanakan PT. Surabaya Noor Leather seperti Exhibithion dll. Pada Halaman Agenda mencakup Judul Agenda, Deskripsi Agenda serta Tanggal Agenda

Hasil dari Refurbish halaman diatas ada pada gambar 4.5.9:



Gambar 4.5.9 Halaman Agenda Baru

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat setelah melakukan refurbished atau melakukan desain ulang UI/UX website company profile pada kegiatan kerja praktik di PT. Surabaya Noor Leather adalah sebagai berikut:

- Pembagian tugas dalam proses refurbished website dapat meningkatkan produktivitas pekerjaan
- Berhasil mendesain tampilan website company profile PT Surabaya Noor Leather yang baru dengan menggunakan tools desanin Adobe XD, dimana terdapat beberapa tambahan fitur-fitur baru.

5.2. Saran

Saran untuk hasil desain UI/UX yang telah di buat ini adalah adalah sebagai berikut:

- Semoga desain website company profile yang kami buat dapat berguna bagi perusahaan PT. Surabaya Noor Leather untuk kedepannya.

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

JADWAL KEGIATAN

Detail Kerja Praktek Periode Minggu I (31 Agustus – 4 September)

Hari, Tanggal	Kegiatan
Senin, 31 Agustus 2020	Pengenalan perusahaan
Selasa, 1 September 2020	Pengenalan Perusahaan Staff
Rabu, 2 September 2020	Pembahasan Singkat Proyek
Kamis, 3 September 2020	Pembekalan Materi oleh Staff
Jumat, 4 September 2020	Day-Off

Detail Kerja Praktek Periode Minggu II (7 September – 14 September)

Hari, Tanggal	Kegiatan
Senin, 7 September 2020	Perencanaan Basis Proyek
Selasa, 8 September 2020	Desain UI/UX I
Rabu, 9 September 2020	Desain UI/UX II
Kamis, 10 September 2020	Presentasi UI/UX & Pembekalan Materi oleh Staff
Jumat, 11 September 2020	Revisi Desain UI/UX

**Detail Kerja Praktek Periode
Minggu III (14 September – 18 September)**

Hari, Tanggal	Kegiatan
Senin, 14 September 2020	Presentasi Lanjutan UI/UX
Selasa, 15 September 2020	Desain CDM PDM Database I
Rabu, 16 September 2020	Desain CDM PDM Database II
Kamis, 17 September 2020	Presentasi Database & Pembekalan Materi
Jumat, 18 September 2020	Revisi Desain CDM PDM Database

**Detail Kerja Praktek Periode
Minggu IV (21 September – 25 September)**

Hari, Tanggal	Kegiatan
Senin, 21 September 2020	Pembekalan Materi Adobe XD via daring
Selasa, 22 September 2020	Pembekalan Materi Adobe XD II via daring
Rabu, 23 September 2020	Eksplorasi Front End
Kamis, 24 September 2020	Front End dan UI/UX
Jumat, 25 September 2020	Day-Off

**Detail Kerja Praktek Periode
Minggu V (28 September – 3 September)**

Hari, Tanggal	Kegiatan
Senin, 28 September 2020	Day-Off
Selasa, 29 September 2020	Day-Off
Rabu, 30 September 2020	Presentasi Finalisasi Desain Website
Kamis, 1 Oktober 2020	Day-Off
Jumat, 2 Oktober 2020	Day-Off
Senin, 3 Oktober 2020	Pertemuan Offline Terakhir Kerja Praktik

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

DAFTAR PUSTAKA

- [1] PT. Surabaya Noor Leather [Online]
Available
<http://snl-glove.com/>

- [2] Design 101: UI & UX. [Online]
Available
<https://medium.com/knowledge-base-design-101/design-101-ui-ux-fc51390fdce1>

- [3] ERD, CDM & PDM [Online]
Available
<https://maria39blog.wordpress.com/2018/07/01/erd-cdm-pdm>

- [4] Top UI/UX Design Works for Inspiration [Online]
Available
<https://uxplanet.org/top-ui-ux-design-inspiration-d5c3689d6cfa>

- [5] Adobe XD tutorials | Learn how to use Adobe XD [Online]
Available
<https://helpx.adobe.com/xd/tutorials.html>

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

BIODATA PENULIS I

Nama : Muhammad Ilham Indiano
Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 16 November 1999
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Status : Belum Menikah
Alamat Asal : Jalan Medokan Asri Barat IX Blok N
no. 22, Rungkut, Surabaya
Alamat Surabaya : Jalan Medokan Asri Barat IX Blok N no.
22, Rungkut, Surabaya
Telepon : 081224780378
Email : ilhamindiano@gmail.com

PENDIDIKAN FORMAL

2016 – sekarang : Mahasiswa S1 Informatika ITS
2013 – 2016 : SMA Negeri 16 Surabaya
2010 – 2013 : SMP Negeri 19 Surabaya

KEMAMPUAN

- *Web Programming* (HTML, PHP, CSS)
- *Programming* (C, C++)
- *Database Manajemen* (Oracle, MySQL)
- *Software Perkantoran* (Microsoft Word, Excel, PowerPoint)
- *Desain UI/UX* (Adobe XD)
- *Desain dan Editing* (Adobe Photoshop, Adobe After Effect)
- Bahasa (Indonesia, Inggris)

AKADEMIS

Kuliah : Departemen Informatika, Fakultas Teknologi
Informasi dan Komunikasi, Institut Teknologi
Sepuluh Nopember Surabaya
Angkatan : 2017
Semester : 7 (Tujuh)
IPK : 2.89 (Semester 6)

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

BIODATA PENULIS II

Nama : Hafidz Firman Asqalany
Tempat, Tanggal Lahir : Merauke, 30 Mei 1999
Jenis Kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Status : Belum menikah
Alamat Asal : Jl.Pendidikan Blok E No.109, Merauke,
Papua
Alamat Surabaya : Jl Keputih Gg 1 B no 9B, Sukolilo.
Telepon : 081325088870
Email : hafidzasqalany28@gmail.com

PENDIDIKAN FORMAL

2017 – sekarang : Mahasiswa S1 Informatika ITS
2014 – 2017 : SMA Negeri 1 Merauke
2011 – 2014 : SMP Negeri 1 Merauke
2005 – 2011 : SD YAPIS 2 Merauke

KEMAMPUAN

- *Web Programming* (HTML, PHP, CSS, Javascript)
- *Programming* (C, C++)
- *Database Management* (Oracle, MySQL)
- Sistem Operasi (Windows)
- Desain UI/UX
- *Software* Perkantoran (Microsoft Word, Excel, PowerPoint)
- Bahasa (Indonesia, Inggris)

AKADEMIS

Kuliah : Departemen Informatika – Fakultas Teknologi
Informasi dan Komunikasi, Institut Teknologi
Sepuluh Nopember Surabaya
Angkatan : 2017
Semester : 7 (Tujuh)
IPK : 3.28 (Semester 6)

[Halaman ini sengaja dikosongkan]